LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - APRILE 2013

83

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

FROM THE MAKERS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE
GODS AMONG US

IN QUESTO NUMERO



SHOOTMANIA STORM



CODE OF PRINCESS



LEGO CITY UC



GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 83
APRILE 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

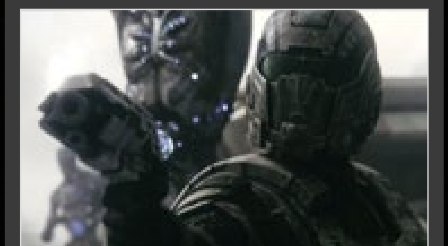


Tra meno di un mese sarà presentata la nuova console Microsoft: un argomento che meriterebbe un commento approfondito. Eppure questo mese affrontiamo un'altra notizia, che reputiamo più importante: il prossimo 11 maggio, infatti, i giovani developer di **Indeep and then Games** presenteranno il loro primo titolo allo **Svilupparty** di Bologna. Sono ragazzi che si sono conosciuti proprio grazie a **GAME** e per questo ne siamo davvero orgogliosi!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



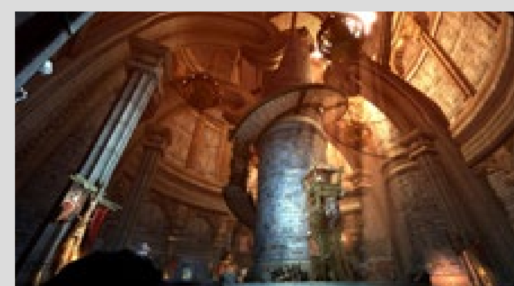


NEVERWINTER TRADOTTO IN ITALIANO!

Una versione localizzata per l'attesissimo Dungeons & Dragons

Non solo Francia e Germania potranno beneficiare della versione localizzata di **Dungeons & Dragons: Neverwinter**, bensì anche nazioni come Turchia, Polonia e (per fortuna) Italia. Il titolo, previsto per l'estate 2013 e in sviluppo da **Perfect World**, è ambientato nell'iconica città da cui il gioco prende il nome, **Neverwinter**, e porta i player alla ricerca di segreti dimenticati e tesori perduti. Storie epiche e un gameplay coinvolgente attendono tutti quegli eroi pronti a entrare nel fantastico mondo di **D&D**. Non vediamo l'ora di provarlo!







BLACKLIST? E' SU WII-U

Splinter Cell arriva sulla nuova console

L'atteso Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist uscirà anche sulla nuova **Wii U**! Ad annunciarlo è la stessa **Nintendo**, dopo le indiscrezioni apparse nelle ultime settimane in rete. Il titolo, che uscirà parallelamente alle altre versioni, sfrutterà l'uso del **GamePad** interattivo per offrire meccaniche di gioco totalmente esclusive. Una hit sicura?

XBOX720

XBOX 720: ANNUNCIO IL 21 MAGGIO!

La nuova console Microsoft sarà presentata nella sede di Redmond

Che si chiami Durango, Next o semplicemente 720 la nuova **XBox** ha già suscitato grande interesse. Adesso però arriva la conferma sulla la rivelazione mondiale della nuova **console Microsoft**: **Xbox 720** sarà presentata il 21 Maggio prossimo a **Redmond**, **Washington**. L'evento è fissato per le 19:00 (ora italiana) in streaming su **Xbox.com**, **Xbox Live** e **Spike TV**.







JEFF WINCOTT IN GTA

L'attore diventerà uno dei personaggi...

L'attore canadese Jeff Wincott farà parte del cast di Grand Theft Auto V, in cui vestirà i panni (e probabilmente la voce) di un personaggio di nome **Casey**. L'attore ha già preso parte a progetti analoghi ed è stato uno dei doppiatori in **Syndicate** di **Ea**. Ovviamente la scelta aiuterà il già ottimo marketing del titolo **RockStar**!





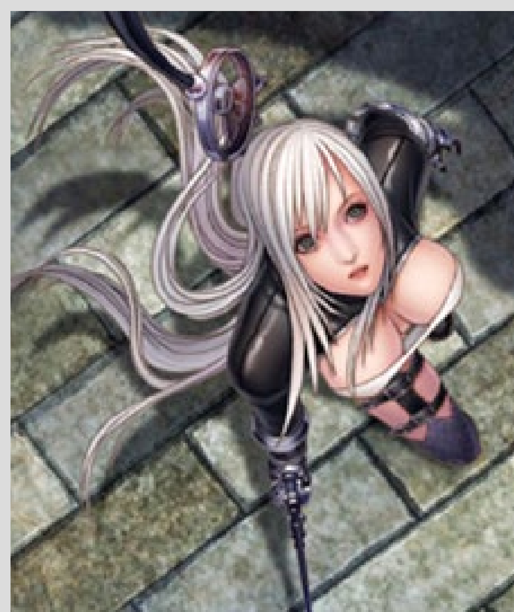


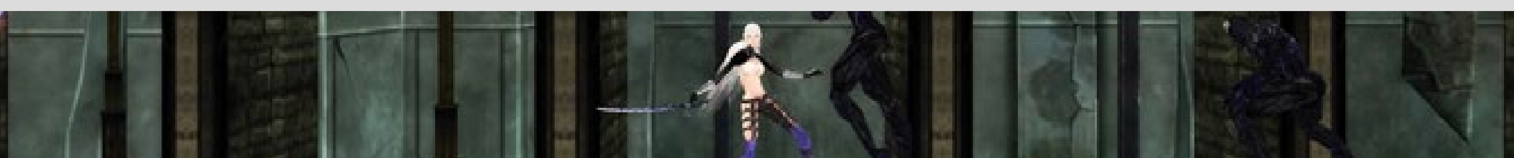


MOTOGP 2013: REALISMO AL MASSIMO

Tracciati ricostruiti da Milestone grazie ad un lungo lavoro di analisi

Sono stati rilasciati dall'italianissima Milestone i nuovi screenshot di **MotoGP 13**. Le immagini mostrano circuiti dei gran premi **Bwin de España**, **Malaysian Motorcycle Grand Prix** e **Red Bull U.S. Grand Prix**. "*Riprodurre i tracciati in dettaglio*", afferma il **Game Director Michele Caletti**, "*è un processo scrupoloso che implica una stretta collaborazione con il licenziatario e che continua con la visita dei team, centinaia di fotografie e analisi*". Elementi questi che garantiscono al titolo, previsto per giugno, una fedeltà eccezionale!





ARK OF SINNERS: AZIONE PLATFORM!

Un nuovo titolo ispirato al popolare brand di Anima Beyond Fantasy

Ark of sinners advanceviene è il nuovo titolo ideato da **Anima Game Studios** e l'editore **BulkyPix**, progetto che riprende il brand **Anima Beyond Fantasy**, famoso in tutto il mondo per i suoi libri di **Giochi Di Ruolo**, miniature di giochi di guerra e giochi con carte, riadattandolo in veste di videogame **Action / Platform**. Sarà un flop o un nuovo successo?

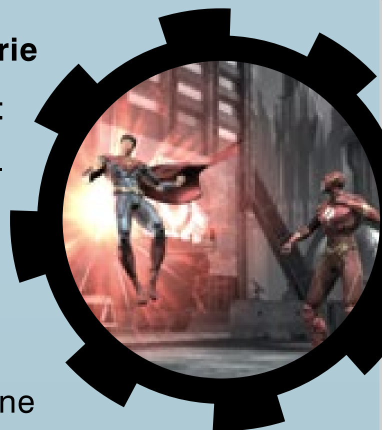
PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: WARNER BROS / GENERE: PICCHIADURO / USCITA: DISPONIBILE

INJUSTICE: GODS AMONG US

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**

Questa è stata la generazione della riaffermazione delle serie che hanno fatto la storia dei videogiochi. Da **Mortal Kombat** fino ad arrivare al ritorno di **Tomb Raider**. Ed ecco una nuova Ip, sviluppati proprio dai creatori del picchiaduro di *Raiden & Compagni*: riusciranno dunque gli eroi della **DC** a conquistare i videogiocatori con questo **Injustice: Gods Among Us**? Avviata la versione dimostrativa si può subito notare l'elevato numero di personaggi che saranno selezionabili nella versione finale del gioco. Il titolo non cerca troppi tecnicismi, bensì immediatezza e tempistica lo fanno da padrone: in generale, tutti gli eroi disponibili compiono le mosse in maniera analoga al sistema di combattimento del recente **MK**. Tecnicamente parlando, ci troviamo di fronte ad un buon prodotto, con ottimi modelli poligonali e con una notevole interazione ambientale, anche se minato da animazioni legnose e di dubbia qualità. Il gioco può diventare un'interessante seperimento per l'evoluzione dei **picchiaduro**, soprattutto grazie ai continui cambi di scenario: speriamo riesca a portare una ventata d'aria fresca nel genere datato dei *Picchia & Picchia*!









LEGO CITY UNDERCOVER

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Non c'era nulla di meglio che finalmente un esclusiva per Nintendo Wii U! **Lego City Undercover** è un titolo davvero atteso, probabilmente il più atteso tra quelli sviluppati da **TT Games**. **LEGO Batman 2** era un gioco che cercava di conciliare una storia avvincente con la creatività infinita del brand dei mattoncini. E ora arriva questo titolo che, diciamolo subito, ha una trama! Per quanto possa sembrare ironica questa definizione, in verità ha dei fondamenti ben solidi. Non è particolarmente ispirata ma è certamente qualcosa: siamo di fronte al classico poliziotto dal bel viso e dall'alto senso di giustizia che, per arrestare l'arcinemico di turno, decide di andare sotto copertura per riuscire a scalare













la rete criminale e di complotti che corrode dalle fondamenta la città. Il tutto con la classica ironia della serie **Lego**, questa volta un attimo più contestualizzata e studiata, lasciando comunque alla trama l'arduo compito di essere il traino principale di tutta l'esperienza di gioco. Intendiamoci, **Undercover** non è un titolo brutto, anzi si tratta senza troppi giri di parole del miglior gioco dedicato all'universo **Lego** finora uscito, sia a livello di **gameplay** e sia a livello di storia. Grazie al doppiaggio, **Undercover** metten su un teatrino a tratti davvero esilarante, con scene che difficilmente chi giocherà questo gioco potrà dimenticare. Grazie al fatto che non c'era l'obbligo di mantenere un profilo vincolante del protagonista, il buon **McCain** è stato tratteggiato come



un personaggio davvero fuori di testa e non sfuggirà ai molti come quest'ultimo sia una caricatura perfettamente riuscita dei migliori "cop" degli anni 80-90. La trama principale del gioco impiegherà il giocatore una decina di ore, qualora si decidesse di non farsi distrarre dalla città completamente fuori di senno che è a conti fatti la vera protagonista di **Undercover**: i veri divi dello spettacolo sono tutti i personaggi che vivono sullo sfondo, come poliziotti nullafacenti che delegano tutto agli scoiattoli, agricoltori che sparano suini di **Lego** nei recinti, malviventi che hanno alterazioni del proprio carattere a suon di tazzone di caffè... tutto questo è solo una parte del folle mondo di gioco e, a conti fatti, ciò che vi tratterà per parecchio. E poi





è stata finalmente implementata la vera caratteristica che dovrebbe, in linea teorica, essere presente in ogni titolo **Lego** che si rispetti: la possibilità di creare costruzioni dal nulla. Seppur contestualizzata e per certi aspetti limitata, possiamo finalmente affermare che **TT Games** è riuscita in un impresa finora solo accennata in passato: potremo gradualmente creare delle nuove strutture che ci permetteranno di avere dei vantaggi in-game e che sono propedeutici alla prosecuzione del gioco... e non solo. Oltre alla tradizionale distruzione degli ambienti di gioco, potremo ottenere punti anche per quanto riguarda la possibilità di costruire strutture magari distrutte: si tratta di sequenze fatte per racimolare qualche punto extra, ma fa piacere notare come finalmente questa feature sia stata integrata. In conclusione **Lego Undercover** è il migliore titolo della serie e introduce una dimensione originale che permetta al prodotto di brillare di luce propria. La trama scorre piacevolmente, anche se il free roaming funziona più per accademia che per meriti propri. C'è il rischio che in molti sottovalutino questo titolo, soprattutto perché alcuni difetti cronici continuano a sussistere, nonostante la qualità complessiva.



VERSIONE: WII U

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: TT FUSION

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*73*
Sonoro	*79*
Giocabilità	*63*
Longevità	*77*

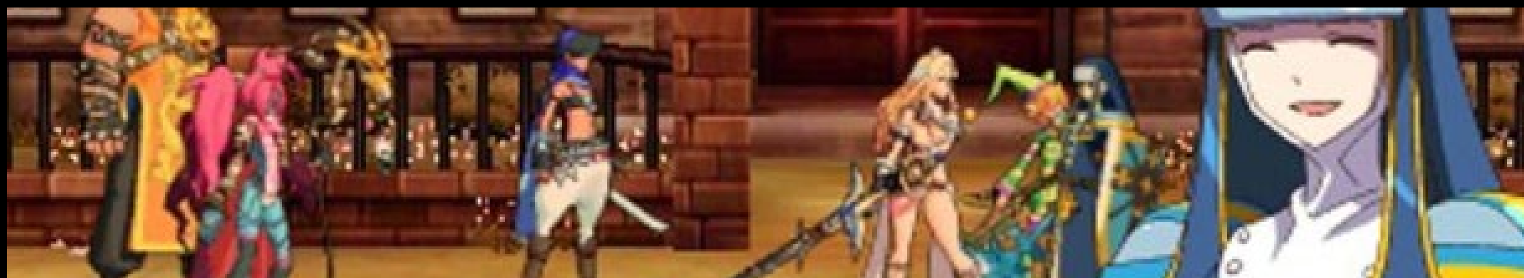
COMMENTA

GLOBALE **73**

CODE OF PRINCESS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Quanta fatica per arrivare da noi caro Code of Princess e non sei nemmeno giunto a noi del tutto intero. Spieghiamoci meglio: lasciamo perdere la release giapponese, che ormai è lontana così tanto nel tempo che fa quasi irritazione ricordarsi di quando effettivamente fu rilasciata, ma non fa piacere sapere che a fine 2012 il gioco è uscito negli **States** in un lussuoso cofanetto con tanto di Soundtrack, quando da noi approda con sei mesi di ritardo e solo in formato digitale sul **Nintendo Shop** al prezzo poco democratico di 29,90 euro. Ma a parte questo, si tratta di un gioco che abbiamo atteso e bramato da quando ci siamo resi conto che si trattava del seguito spirituale











di **Guardian Heroes**. Il prodotto **Atlus** non fa del suo punto di forza la trama e ci mancherebbe: onestamente facciamo fatica a ricordare un picchiaduro a scorrimento che avesse una storia degna di nota, se non il minimo spunto per giustificare l'avanzata del rulla-cartoni di turno. Ecco quindi che gli intermezzi narrativi cercheranno in tutti i modi di farvi strappare più di una risata, mantenendo il tono della narrazione quasi sempre spensierato e cercando di avvicinare la produzione più ad una visual novel che ad un **Anime** interattivo. Come molti dei titoli di oggi, introduce missioni tendenzialmente corte ma numerose, con la possibilità di sbloccare tanti, ma tanti bonus di gioco. Personaggi extra in primis, ma anche missioni secondarie, item rarissimi ed un **multiplayer** assolutamente da non sottovalutare, sono parte della portata principale di **Code of Princess**, che riesce ad essere efficace come non mai nel proporre un titolo rapido ma divertente con un coefficiente di difficoltà progressiva invidiabile. E' un gioco davvero molto valido, per i pochi che lo sapranno apprezzare e che saranno disposti a spendere 30 euro per avere una copia digitale.



VERSIONE: 3DS

PUBLISHER: ATLUS

SVILUPPO: ATLUS

GENERE: PICCHIADURO

GIOCATORI: 1 - 4

SITO UFFICIALE

Grafica	73
Sonoro	81
Giocabilità	86
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 83

RUNAWAY: A TWIST OF FATE

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti

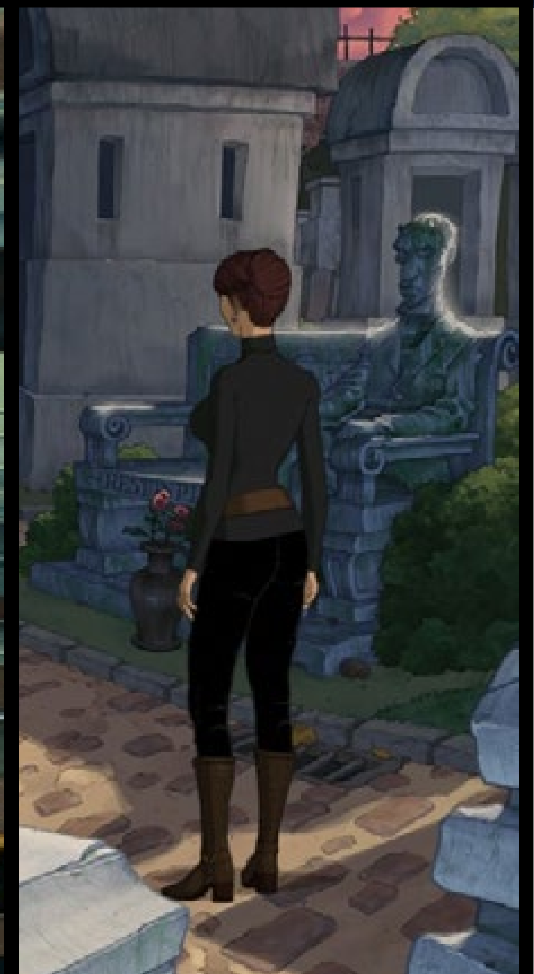


L'importanza delle avventure grafiche nel mercato odierno è cosa sempre più rara, quasi di nicchia, ma possiamo considerarlo un trend in decadenza? Di certo non avranno la stessa influenza degli anni '90, quando un **Monkey Island** regnava incontrastato sulla scena videoludica definendosi un capolavoro senza o pochi eguali, ma oggi possiamo definire il genere come riservato a pochi eletti. Può dunque uno smartphone o un tablet essere una base su cui ergere vecchie glorie di un passato prossimo o magari rivolgere gli occhi al futuro, ma con un sapore intriso di tradizionalismi di sorta? Probabilmente sì, e la risposta proviene da **Pendulo Studios**, team famoso per aver

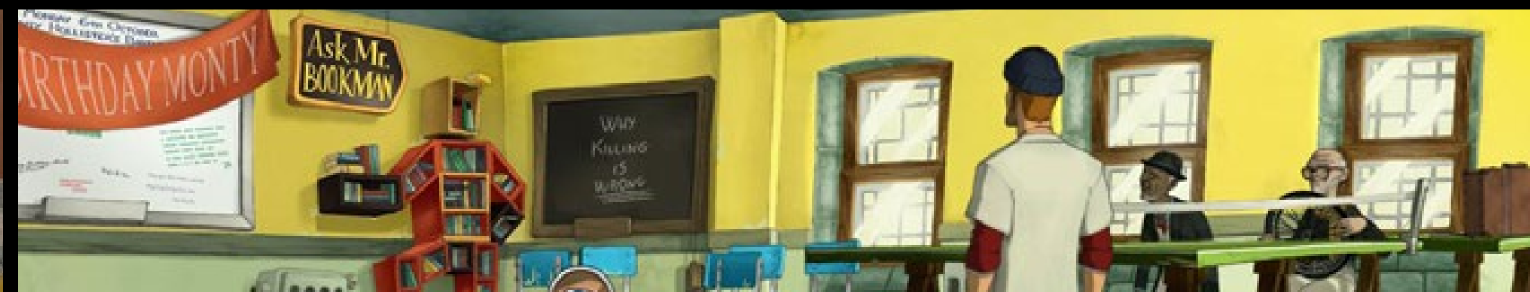










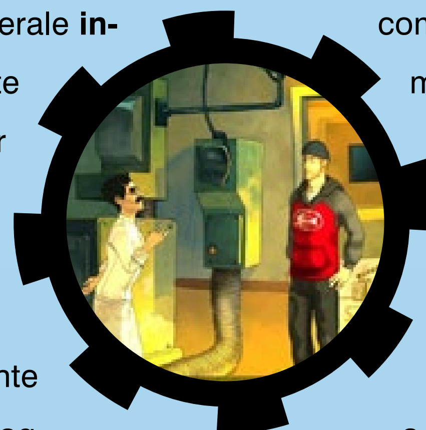


sviluppato la pluripremiata serie **Runaway**. L'ultimo memorabile capitolo, **A Twist of Fate**, arriva dunque anche su **iOS**… L'Avventura di **A Twist of Fate** è strutturata in sei differenti capitoli (sette a dire la verità, ma l'ultimo è più una curva narrativa attraverso un differente punto di vista sulle battute finali) che generalmente vedono il giocatore districarsi tra livelli in compagnia del cervellone **Brian** o della bellissima **Gina**. La longevità si aggira sulle ragguardevoli otto ore per giocatori con un minimo di esperienza nel campo dei punta e clicca, o sulle sei per quelli più navigati; la durata complessiva non sembra dunque esagerata, ma per un dispositivo mobile è più di quanto qualsiasi **player** potrebbe aspettarsi. Il modo con cui un dispositivo touch-screen si approccia agli **hotspot** di un qualsiasi point-&-click, tuttavia, farà storcere il naso a molti dei possessori di un melafonino. Il motivo? Lo schermo relativamente piccolo comporterà quasi sicuramente dei problemi fastidiosi nell'individuazione dei vari punti di interesse dello scenario, ed anche un semplice **tap** può arrivare a irritare il giocatore durante il tentativo di interagire con un oggetto di ridotte dimensioni. La stessa localizzazione del tocco non è stata congegnata benissimo e ciò comporta anche in questo caso degli spiacevoli fraintendimenti fra l'intenzione del giocatore e la risposta in-game. Probabilmente su un **tablet** il discorso potrebbe cambiare esponenzialmente, ma le dimensioni ridotte di uno **smartphone**, piattaforma su cui





abbiamo testato il titolo, continuano inequivocabilmente a determinare una formula troppo costipata. Sul versante tecnico, la grafica resta ancorata a sfondi **2D** dal grande impatto artistico e alla realizzazione di modelli dei personaggi in **3D** tramite **cel-shading**, spesso il must per un punta e clicca. La ciliegina sulla torta è probabilmente il comparto delle **cut-scene**, davvero carine e opportunatamente considerabili dei veri e propri corti animati di indiscutibile qualità. Il rendimento generale **in-game** è forse il problema più evidente dell'intera produzione, soprattutto per i modelli di **smartphone** meno recenti come l'ormai vissuto **iPhone 4**, con performance davvero basse per via di una latenza di **Fps** assolutamente insoddisfacente. A questo bisogna aggiungere una certa legnosità dei movimenti e all'innaturale compostezza mantenuta durante i dialoghi. Problemi di stabilità affliggono la barra di controllo, che talvolta inferiore sparisce misteriosamente da un momento all'altro. **Runaway: A Twist of Fate** per **iOS** non è forse il **porting** che molti appassionati della serie si aspettavano: ma tra alti e bassi, **Brian** e **Gina** riescono in ogni caso a chiudere degnamente l'epopea di **Runaway**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: HALIFAX

SVILUPPO: PENDULO STUDIO

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	72
Sonoro	74
Giocabilità	68
Longevità	76

COMMENTA

GLOBALE **72**

SHOOTMANIA STORM

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti

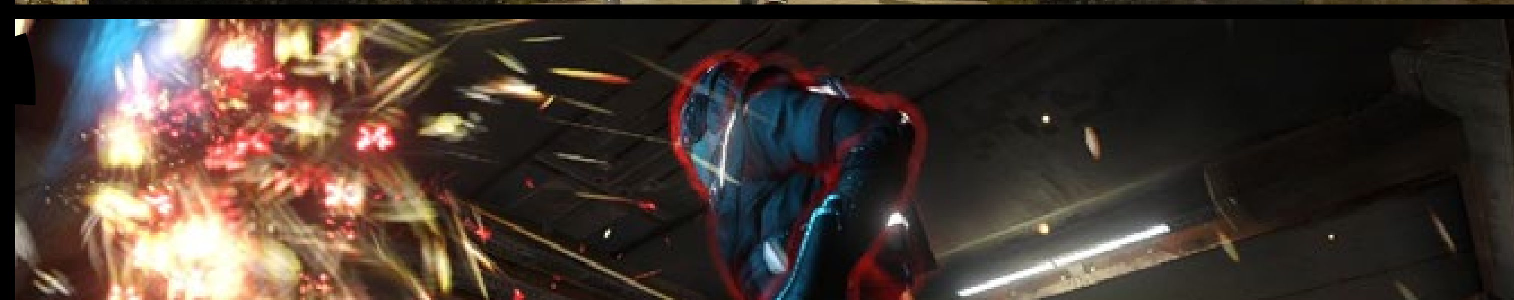


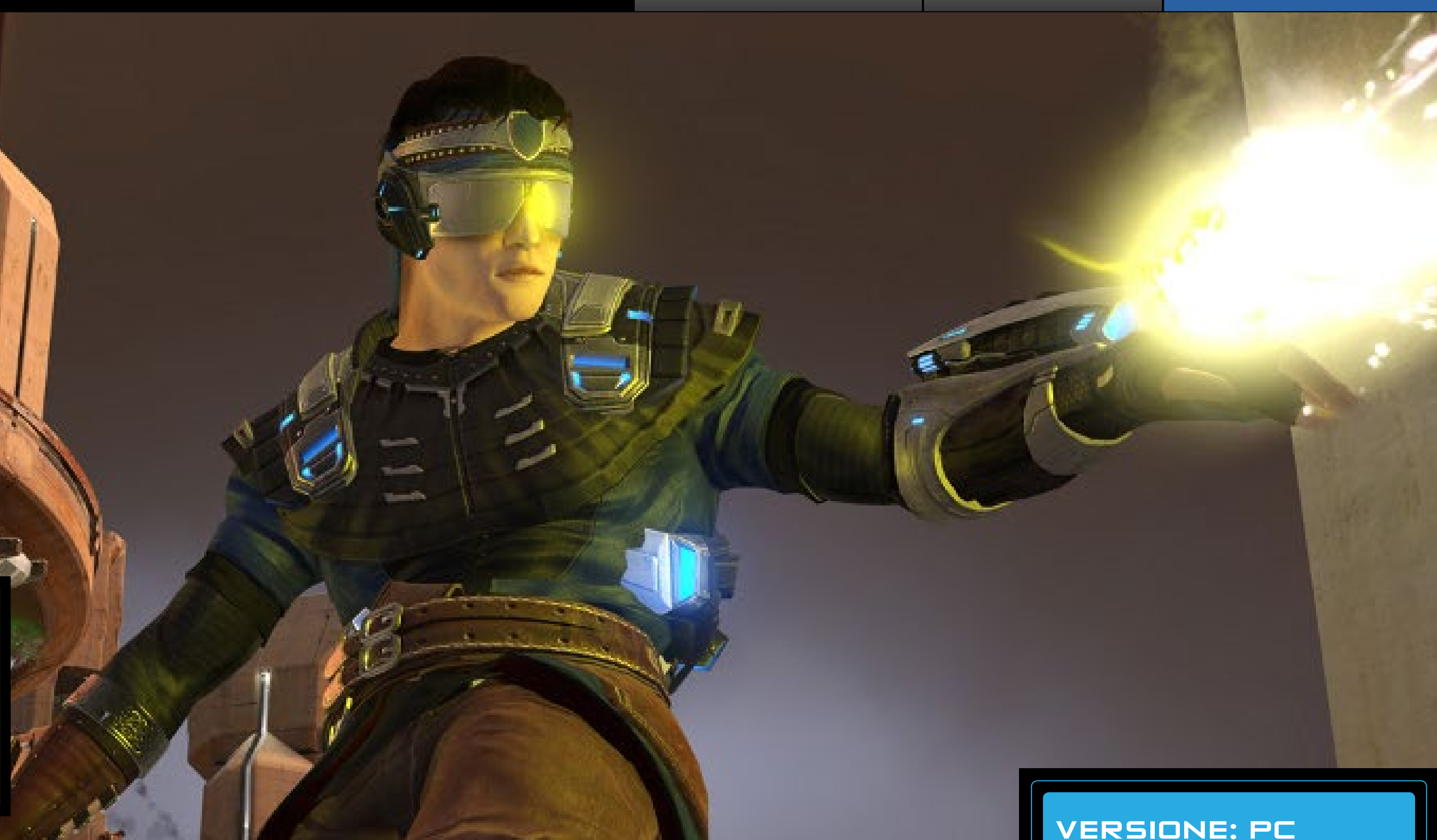


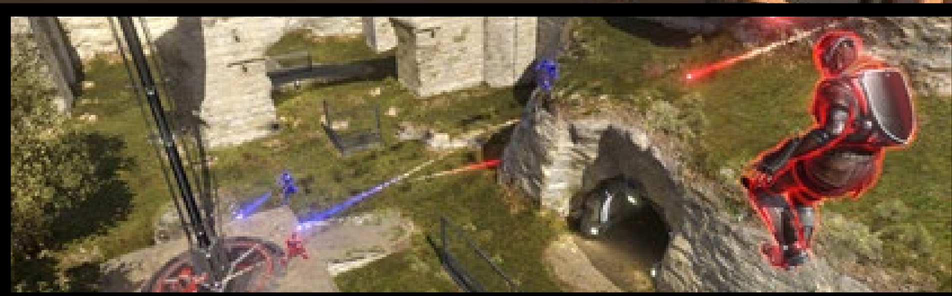
Nonostante gli FPS abbiano incrociato un'impennata magistrale in questa generazione videoludica, lo stesso non si può dire della variante **arena-style**, perno di autentica ricercatezza nei tempi d'oro di **Quake** e **Unreal Tournament**. Quando però una **software house** intraprendente come **Nadeo** ha annunciato di essere al lavoro su un nuovo progetto con l'obiettivo di entrare nella rigida cerchia degli **E-sports**, un barlume di speranza si è acceso nei cuori dei giocatori desiderosi di mettere le mani su un nuovo titolo **multiplayer skill-based** dalle buone premesse. Il punto focale dell'esperienza risiede proprio in un ritmo di gioco ferrato, veloce e di certo con qualche curiosa trovata per la colla-





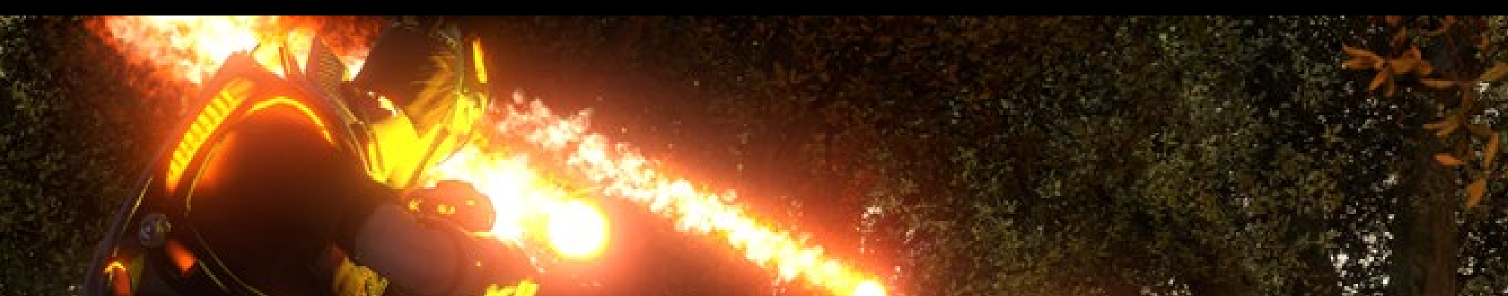






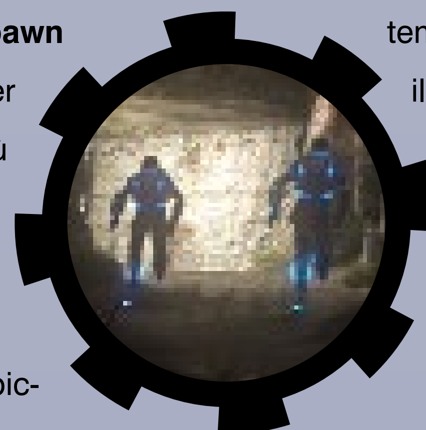








borazione in squadra, ma allo stesso tempo più diretto all'abilità individuale di ogni **videoplayer**. E' per questo motivo che il titolo fa leva sui riflessi e sulla cosiddetta *skill* di ogni giocatore, esaltando la capacità di prevedere le mosse o la futura posizione di un nemico. Per quanto possa essere un titolo alla portata di tutti, se affiancato ad una dovuta dose di dedizione, il parco modalità di **Shootmania Storm** accontenta proprio chiunque, proponendo opzioni mirate a chi cerca un livello di sfida allietato da **respawn** regolari ed una differente intensità per chi desidera immergersi nelle realtà più coinvolgenti delle competizioni elettroniche. Tecnicamente è evidente come di fronte ad un buon sistema di illuminazione possano essere contrapposti piccoli problemi di rifrazione della luce solare, ma la mole poligonale è più che buona con **texture** sufficientemente risolute. A mancare di effettivo mordente è il sonoro, con musiche elettroniche del tutto anonime ma che offrono un minimo di stimolo all'azione di gioco. Il nostro verdetto sull'ultima fatica **Nadeo** non può che essere estremamente positivo: un vero e proprio standard nell'ambito dell'**E-sport**, ma al tempo stesso capace di autoelevarsi ad uno **shooter** semplicemente imperdibile!



VERSIONE: PC

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: NADEO

GENERE: SPARATUTTO

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	78
Sonoro	75
Giocabilità	88
Longevità	90

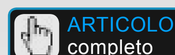
COMMENTA

GLOBALE **83**



ADATA: LA VELOCITÀ DEL GAMING ORA E' AL TOP!

Schede di memoria DDR3 per ottenere prestazioni eccezionali

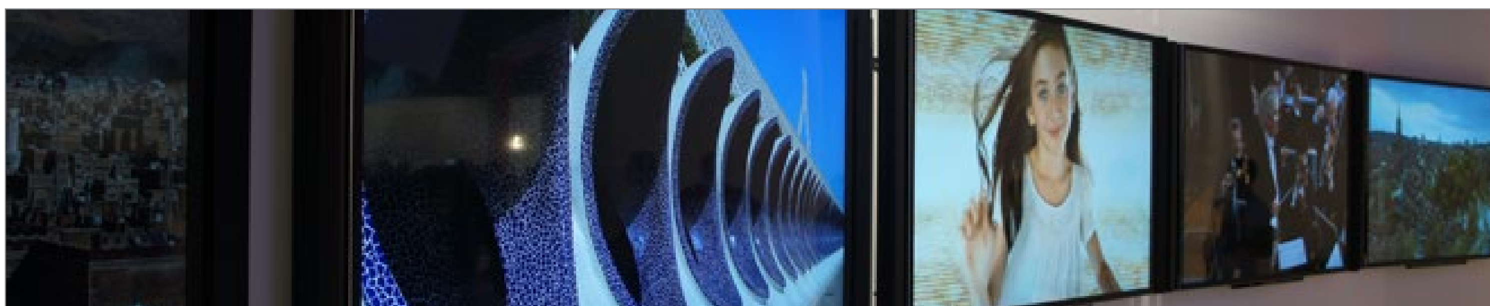


ADATA Technology ha annunciato la disponibilità della propria ultima novità nel settore della tecnologia per il gaming, i moduli memoria **XPG Gaming v2.0 Series DDR3 2600G DRAM 8GB**. Le memorie **DRAM XPG**, acronimo di **Xtreme Performance Gear**, forniscono supporto a velocità elevatissime e i livelli di prestazioni richiesti dagli utenti più appassionati. I nuovi moduli offrono altissime velocità



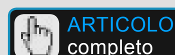
nel trasferimento dei dati, sino a 2600Mbps (2600MHz) e *bandwidth* che raggiungono i 20,800 MB/s. I moduli, che supportano anche la tecnologia **XMP** versione 1.3, sono disponibili al prezzo di 333,99 euro.





MICROSOFT PUNTA AL KINECT SULLE TV 4K DEL FUTURO

Secondo l'azienda, il rilevatore di movimento diventerà uno standard



Nel nuovo Envisioning Center del quartier generale di Seattle, Microsoft ha montato un un enorme, televisore 4K da 120 pollici per mostrare le potenzialità del suo prodotto **Kinect**. L'azienda ritiene che questo genere prodotti diventerà

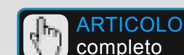


uno standard nei prossimi 10 anni o giù di lì e ha spiegato che non commercializzerà TV di questo tipo: tuttavia chi ha avuto modo di ammirare l'enorme dispositivo parla di una qualità eccellente, che può anche essere osservato da vicino senza problemi di sorta.



SAMSUNG ANNUNCIA UFFICIALMENTE IL GALAXY TAB 3

Avrà un processore dual core e un display da sette pollici



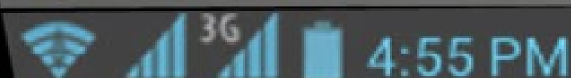
Samsung ha annunciato il suo nuovo tablet Galaxy Tab 3 7.0 basato su Android. Il device a è caratterizzato da un display da 7 pollici con risoluzione 1024x600 pixel con una densità di 169 **ppi**, un processore **dual-core** con clock a 1.2HGz con 1GB di memoria RAM, supporto per Wi-Fi a/b/g/n dual-band e **Bluetooth 3.0**. Non è stato ancora comunicato il prezzo ufficiale, che dovrebbe attestarsi al di sotto dei 250 euro.



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)



8BIT BALL - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

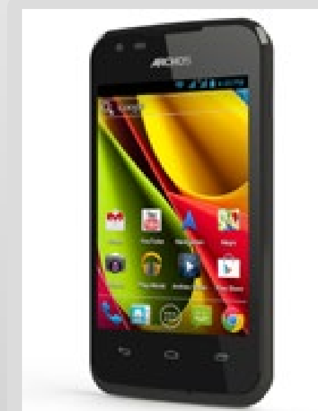


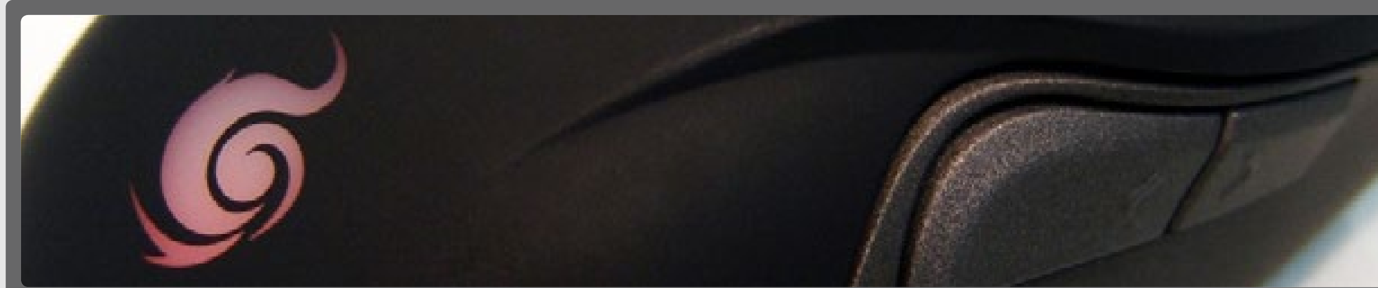
ARCHOS LANCIA UNA NUOVA LINEA DI SMARTPHONE

A partire da maggio arriveranno i nuovi dispositivi, super sottili e curati nel design

Archos è finalmente pronta a lanciarsi nel trafficato mondo degli smartphone: ogni dispositivo sarà caratterizzato da un **design** super sottile, uno schermo **IPS** con angoli di visuale mozzafiato, una potente **CPU Qualcomm** e dal sistema **dual SIM**. Inoltre, la linea di smartphone **Archos** sarà certificata **Google**. Tutti i modelli saranno disponibili da maggio 2013.









RECON: IL MOUSE PER GAMERS!

Offre tempi di risposta minimi e impostazioni custom

Se state cercando un mouse per il gaming dalla grande usabilità, allora il nuovo **Recon** della serie **Storm** di **Cooler Master** fa al caso vostro. Pensato per le sessioni di gioco più hardcore, ha un tempo di risposta pari a un solo millisecondo e permette di personalizzare le impostazioni. Davvero notevole!

BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

gdr-online.com



PUBBLICARE IL PROPRIO GDR!

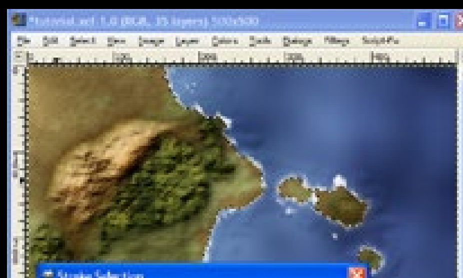
ARTICOLO completo

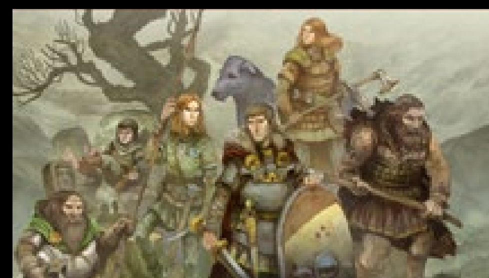
GDR Online

Stavolta parleremo di un servizio commerciale che potrebbe avere risvolti interessanti per i creatori di giochi di ruolo: **Lulu.com**, un mercato per i contenuti digitali che permette agli autori di pubblicare i propri lavori con un controllo editoriale completo e che consente di vendere direttamente ai clienti. **Lulu** vi permette di realizzare un libro scegliendo fra tantissimi tipi di copertine, formati, carta da usare e dorsetti partendo da documenti e immagini, dai classici **DOC** fino agli **Epub** e **PDF**. La cosa interessante, per chi vuole creare il proprio manuale da **RPG**, è che gli utenti possono acquistare anche la versione cartacea, stampata e spedita da **Lulu**! Che aspettate a realizzare la vostra opera?









BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

La Settima Torre
Roleplaying Community



DRACULA di Bram Stoker

RECENSIONE completa

Gruumsh



Dracula è sicuramente uno dei personaggi più conosciuti e affascinanti della letteratura. Ciò che sorprende dell'opera di **Bram Stoker** è il fatto che nel libro venga dato molto più risalto ai suoi avversari piuttosto che allo stesso **Conte**, che fisicamente comparirà poche volte nel racconto. Il romanzo è narrato attraverso le lettere dei protagonisti o i loro diari: in questo modo **Stoker** riesce a evocare un personaggio in modo quasi ossessivo, rendendolo talmente inarrivabile da sembrare quasi mitico.







SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



DEAD ISLAND: RIPTIDE

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Dead Island: Riptide è il seguito del del survival horror in **prima** persona rilasciato da **Deep Silver nel 2011**. In questo nuovo titolo ritroveremo molte caratteristiche tipiche degli sparatutto in prima persona, sia per quanto riguarda l'inquadratura che l'impostazione di gioco, ma si rivelerà un vero e proprio gioco di ruolo, grazie all'evoluzione dei personaggi, alla crescita ed all'apprendimento di differenti abilità. Inoltre sarà possibile gestire tanto l'equipaggiamento che l'armamento. Speriamo in un titolo davvero d'impatto!

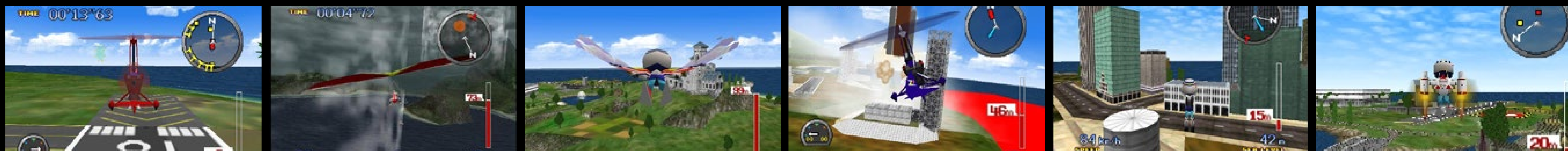




PILOTWINGS 64

RECENSIONE completa

Cesare Arietti



Lo sappiamo tutti: il 1996 è stato un anno un po' così. Quindi **Nintendo** pensò bene di rilasciare la sua prima console a **64 bit**, dove le superfici erano così cubettose e spoglie che le **texture** praticamente erano in cassaintegrazione. E quale modo migliore per festeggiare i primi mondi a tre dimensioni se non quello di permetterci di volare liberamente su un'isola tutta per noi? Nasce così **Pilotwings 64**, sequel di quel titolo per **SNES** di cui tanto si è parlato in passato ma che sinceramente io non ho mai visto. Strano, eh? Ma la vita è così, quindi imbracciamo cloche e jetpack e andiamo a scoprire perché, a diciassette anni dal rilascio, siamo ancora qui a parlare di questo simulatore. Il plot di gioco è come le **texture**, assente, e prevede di addestrarci al volo attraverso una serie di missioni divise in vari gradi di difficoltà. Potrete volare con il vostro elicottero tra checkpoint di una città, colpire con missili o cannoni degli obiettivi o dimostrare che sapete atterrare meglio di certe compagnie aree estere in subappalto. Si trattava quindi di un gioco per snob del pad, di quelli che invece di sgommare a **Ridge Racer** si sollazzavano ascoltando i brani da villaggio turistico e collezionavano le diverse medaglie disponibili. Ma in un certo senso questo **Pilotwings** era uno dei primissimi esempi di **free-roaming** della storia dei videogiochi, quindi quando qualcuno vi dirà che è stato **GTA** a inventare questo genere, voi bucategli tranquillamente le gomme della macchina: a patto però di avere un buon jetpack per la fuga.



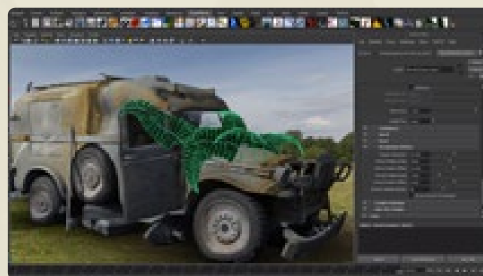
SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON MACFORDUMMIES



DISPONIBILE MAYA 2014

ARTICOLO completo
Macfordummies.it





Autodesk ha annunciato Maya 2014, l'ennesima versione del suo software di modellazione **3D** che include una serie di interessanti novità. Quella più interessante è senza dubbio il **Modeling Toolkit**, un ambiente semplice ma allo stesso tempo efficiente per utilizzare strumenti di modellazione e **mesh-editing**: sono presenti flussi di lavoro più veloci e nuovi sistemi per velocizzare il rendering. **Autodesk** offre una versione demo gratuita a patto di avere ovviamente un buon hardware!